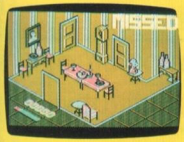
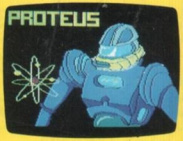
NEW SPECIAL PLAYGAMES

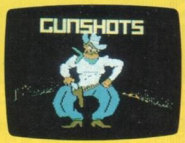
20 GIOCHI

MENSILE - N. 37

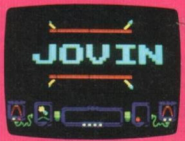
CBM 64







SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

ARRIVANO LE TARTARUGHE

Sono arrivate anche da noi le fameliche ma simpaticissime tartarughe mutanti che hanno già fatto impazzire l'America e che senz'altro faranno saltare anche i botteghini dei cinema dove verranno proiettati i film che le hanno indiavolate protagoniste. Noi vi forniamo la recensione del gioco su computer e inoltre vi spieghiamo come vincere ad alcuni tra i giochi più gettonati di tutti i tempi. Non male, vero?

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 37 - Periodico mensile - Dicembre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	WANG	LINKING
5	PROXIMA	KEIT
6	MISSED	JOVIN
7	PROTEUS	REMOTE MAN
8	FOOTABLE	CLIO 9
9	ISLAND	NATO TRAINING
10	PAIN	FIERCE HIT
11	TALES	PRINCE NELSON
12	CRUMPLER	SKY WAVES
13	GUNSHOTS	XYZ CAR

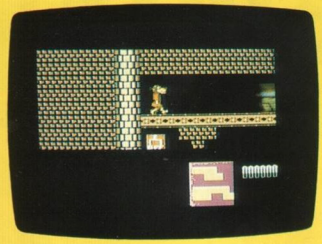
IN QUESTO NUMERO

14	Una fantastica agenda elettronica
16	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES: yeahh!
18	OPERATION STEALTH: la Cia è nei guai
22	I grandi giochi: BEACH VOLLEY
25	I grandi giochi: OPERATION WOLF

C64

WANG

Il perfido Duca è scappato di prigione, ma il bravo Wang, emergente dal cassetto superiore del suo casellario speciale, con l'aiuto del fidato gatto della stazione di polizia, noto anche come il custode maldestro della sede centrale della Polizia sarà quello che avrà un posto di spicco nella sua ricerca. Wang indossa una maschera ed un kimono e ha in tasca un manuale di Kung Fu, e ha moltissima fiducia nel suo lavoro di gambe da segugio, nei suoi riflessi veloci come il lampo, nell'acuta abilità di intuizione nonostante le numerose cadute, anche all'indietro, e pasticci combinati. Nella mente del nostro amico il potere che gli viene dal manuale non può che farlo trionfare, mentre in realtà i suoi risultati vengono solo dalle manovre dell'astuto gatto. Il covo del Duca è situato in un deposito nel porto e la vostra missione consisterà nel localizzarlo e assicurare il Duca ancora una volta alla giustizia.



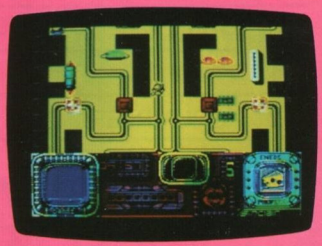
JOUSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
A	fine gioco

SPECTRUM

LINKING

Che i topi si intrufolassero ovunque era ben noto, ma che uno di questi roditori riuscisse ad inserirsi all'interno di un circuito elettrico, questo non l'avevamo mai sentito. Il compito di questo simpatico topolino è di collegare tra loro i fili elettrici che la corrente ha "corroso" con il passar del tempo.
Per usufruire dei pezzi di filo elettrico, dovrai passare sopra ad un interruttore bianco e rosso che ti procurerà automaticamente i pezzi necessari alla riparazione.
Buona fortuna... eroe!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

PROXIMA

Il protagonista della nostra avventura è uno strano individuo, sempre alla ricerca di nuove avventure e esperienze. Questa volta ha avuto notizia che in una zona sperduta del deserto si trovino gli antichi resti della famosa Atlantide. Armato quindi di un aspirapolvere con il quale raggiungere le nuvole, dove è certo di poter trovare le prove dell'esistenza di questa mitica leggenda, il nostro amico si imbarca in quest'avventura, che potrebbe essere senza ritorno: il deserto è infatti irto di pericoli, come piante carnivore, serpenti, avvoltoi malefici, ma fiducioso nelle sue possibilità. Aiutalo con la tua esperienza di video-giochista nella sua passeggiata, raccogliendo ed esaminando tutto quanto incontrate sul vostro cammino, che vi potrà essere estremamente utile sia per sopravvivere sia per raggiungere la meta prefissata, ma stai attento alla sua vita, perché non è eterno.

JOYSTICK PORTA 2

1+2	sceglie
T	pensa
S	scambia
Z	sinistra
X	destra
P	su
L	giù
SPAZIO	salta
FUOCO	inizio gioco

CBM 64

KEITH

Nei panni di un Mago d'alta scuola, dovrai aggirarti per gli schermi di gioco in cerca degli elementi che ti permettono di effettuare gli incantesimi.
Questi "elementi" possono assumere diverse forme: rane, ragni, scorpioni, ecc., ognuno con proprietà differenti.
Ogni animale andrà quindi collocato nel pentolone dei sortilegi dove si preparerà il mitico intruglio dai magici poteri. A seconda del numero di "elementi" raccolti potrai creare degli incantesimi più o meno potenti che ti permetteranno di tenere lontano i mostri e fantasmi che ti fanno cadere ogni volta che ti toccano.
Buon divertimento a tutti!

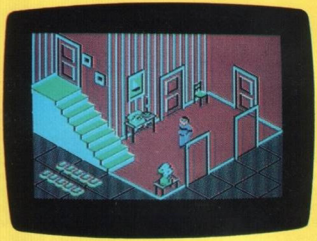
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

MISSED

Vi immaginate che cosa vuol dire vivere in una casa infestata da strane creature che si muovono in continuazione da stanza a stanza e che se vi toccano vi fanno sentire sempre più deboli. Il nostro amico Michael si trova in questa spiacevole, a dir poco, situazione. Per uno strano fenomeno egli si trova chiuso nella sua stessa casa, senza possibilità quindi di fuggire all'esterno, inseguito da animaletti di per sé domestici come topolini, uccellini, che però cercano di "fargli la pelle". Michael dovrà muoversi in lungo e in largo esaminando attentamente le varie stanze alla ricerca delle chiavi di casa, per poter uscire all'aperto. La cosa non sarà veramente molto semplice perché Michael dovrà anche evitare gli animaletti, ma fortunatamente è capace di arrampicarsi sui mobili e di spostarli per intrappolare i suoi avversari. Non dimenticate però che le sue energie non sono illimitate e quindi non dovrà in alcun modo entrare in contatto con le creature.

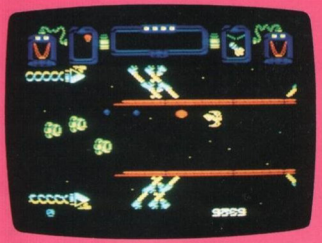


JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
FUOCO	ricomincia

JOVIN

Ti trovi a bordo di una fantastica astronave multifaser, programmata da il grande Dr. Scultzer, famoso per le sue opere in tutta la galassia. Il vostro compito sta nel distruggere le orde nemiche che vi vengono contro. Ogni volta che distruggi un'orda nemica, potrai raccogliere dei bonus. Tenendo premuto il tasto di fuoco, questo bonus, ti darà la possibilità di caricare l'arma che è indicata in basso a sinistra dello screen. Una volta caricata per tre volte, potrai sfruttare quel tipo di arma oppure passare ad un'altra prendendo il bonus senza tener premuto il tasto di fuoco.
Good luck!

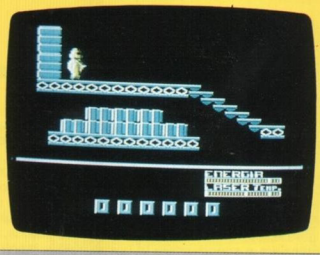


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

PROTEUS

Il nostro amico robottino, sorvegliante della centrale termo-nucleare di Xerminas, si trova a dover fronteggiare una situazione veramente critica. La centrale è stata invasa a causa di un guasto nell'impianto computerizzato di vigilanza, da numerosi alieni che sfruttano l'energia elettrica del robottino per rimanere in vita, lasciando il nostro amico costantemente in riserva e quindi nella quasi completa impossibilità di fronteggiare la situazione. Fortunatamente un po' ovunque nei corridoi della centrale sono state posizionate, per situazioni di emergenza, che non si pensava però di questa gravità, delle batterie alle quali il robot si può agganciare per ricaricare le sue riserve interne. Per dare però il miglior risultato dovrai fermare gli interruttori del generatore sulla posizione più a destra affinché la ricarica sia la più energetica possibile. Riuscirà il nostro amico a ricaricarsi a sufficienza e a riportare la situazione alla normalità?



JOYSTICK PORTA 2

JOY IN BASSO	ricarica
FUOCO	inizio gioco

COMMODORE 64

REMOTE MAN

In questo avvincente videogame a scorrimento orizzontale devi condurre un astronauta lungo un pianeta sconosciuto.
Ovviamente, stando sempre all'erta, dovrai colpire tutto ciò che si muove, che spara, ecc. stando attento a non rimanere colpito.
Dovrai inoltre prestare molta attenzione agli ostacoli da saltare, altrimenti ti sarà impossibile proseguire.
Il tuo scopo è, quindi, quello di raggiungere una meta immaginaria... che sia forse la tua astronave?!

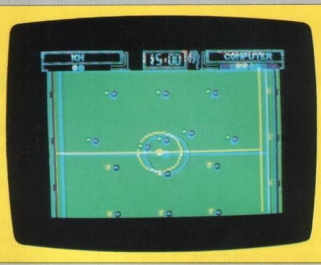
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

SPECTRUM

FOOTABLE

Il gioco del calcio da tavolo esiste dal dopoguerra, ma è soprattutto negli ultimi anni che sta avendo moltissimi successi. Ecco quindi che abbiamo pensato di proporvene una versione da computer che può essere giocata con il vostro CBM64 o con un massimo di otto amici e vi offre la possibilità di scegliere tra partite singole o di campionato. Le partite singole sono molto utili per fare pratica, potenziare e sperimentare le vostre abilità, mentre il campionato consiste in 8 squadre controllate dal computer o da un giocatore, ma se una squadra non dispone di un giocatore il computer la prende automaticamente in carico. Il computer regola anche il calendario delle partite e le classifiche, mentre avrete a disposizione tre livelli di abilità: novizio (un livello abbastanza semplice), campionato (il computer vi darà del filo da torcere), internazionale (bisogna essere proprio specialisti per sceglierlo), da variare con l'aumentare della vostra esprienza. Le regole sono naturalmente note a tutti e scopo è "vincere" ma anche divertirsi.

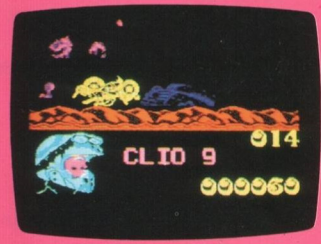


JOYSTICK PORTA 1/2

RUN/STOP		pausa
F		pilotto in gioco
GIOC. 1	**GIOC. 2**	
Q	*	su
A	;	giù/abortire
Z	<	sinistra
X	>	destra
C	/	fuoco

CLIO 9

Ti trovi a bordo di una moto da combattimento munita di potenti cannoncini al laser che servono, ovviamente, ad uccidere i nemici. Oltre a questo, però, devi stare con gli occhi aperti facendo ben attenzione a saltare i buchi che, altrimenti, ti farebbero cadere rovinosamente.
Spara a più non posso, cerca di evitare ogni trabocchetto e la vittoria ti sorriderà come non mai.
Buona fortuna!

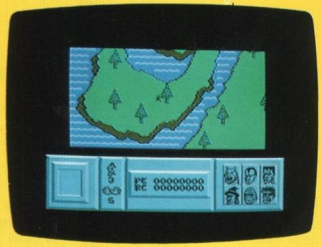


TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

ISLAND

La tua passione per gli spiriti e le creature mostruose astrali è nota a tutti, ma i tuoi amici non avrebbero mai pensato, che dopo essere venuto in possesso di una mappa che ti dà tutte le indicazioni per raggiungere vari manieri infestati da questi esseri, saresti partito all'avventura per distruggere e sconfiggere i tuoi nemici. Armato solo di pazienza e di una semplice pistola che spara un raggio in grado di distruggere le creature spiritate, di tua invenzione naturalmente, parti alla ricerca dei manieri segnati sulla mappa. Ogni volta che ne raggiungi uno entri e dovrai cercare di trovare il Signore della casa per riuscire ad uscirne, dopo averlo naturalmente ucciso. La cosa non è semplice perché numerose creature malvage cercheranno di succhiare la tua energia vitale, ma siamo certi che mosso da una spinta interiore userai tutte le tue forze per impedire che questi mostri si diffondano ulteriormente.

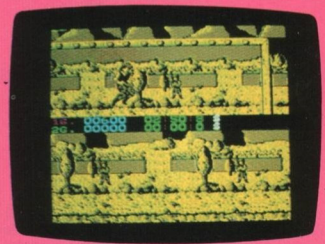


1 tastiera
2 scelta comandi
3 record
4 inizio gioco

C64

NATO TRAINING

Una severa scuola di guerra ti attende!!! Il tuo compito è quello di effettuare e superare tale percorso nel minor tempo possibile oppure cercando di superare il tuo compagno.
Il tracciato è composto da muri, ostacoli, fosse con funi, buche nelle quali dovrai cercare di trattenere il respiro.
Arrivare in fondo non è affatto semplice; vista la difficoltà rappresentata dai molteplici ostacoli dovrai allenarti più volte se vorrai ben figurare di fronte al tuo avversario.
Forza, metticela tutta e buona fortuna!



TASTI JOYSTICK A VIDEO

SPECTRUM

C B M 6 4

PAIN

Tra la principessa Hus e il coraggioso cavaliere Arthur si era instaurata una platonica relazione amorosa. La bella principessa rispondeva con ammiccamenti ai timidi sguardi del giovane e riceveva teneramente i suoi passionali aiuti. Ma questa situazione non andava a genio al Signore degli Inferi che, innamoratosi a sua volta della fanciulla, la fa rapire e la rinchiude in un luogo segreto sorvegliata da fantasmi e mostri. Il cavaliere non si dà per vinto e decide di mettersi alla sua ricerca per impedire che il malvagio Signore possa sposarla e impedirgli quindi di poterla anche solo rivedere. Dovrai superare cinque concitati livelli dove il cardiopalma è all'ordine del giorno, e avversari di ogni tipo cercheranno di impedirti di proseguire. Potrai raccogliere delle armi speciali che troverai sul tuo cammino, e se disgraziatamente verrai sopraffatto potrai, per un numero limitato di volte, ricominciare da dove hai lasciato.

JOYSTICK PORTA 2

Q	fine gioco
C	pausa si/no

SPECTRUM

FIERCE HIT

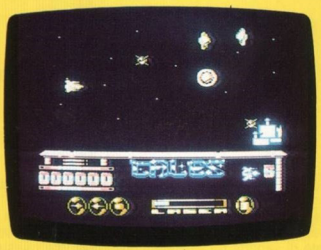
Lo scopo di "FIERCE HIT" è molto semplice. Si tratta, infatti, di svolgere un combattimento a colpi di karaté tra animali di diversa specie. Lo scontro può essere svolto sia contro il computer, sia contro un tuo diretto avversario.
Ogni qualvolta, dopo aver subito diversi colpi, che perderai energia, si consumerà un pezzo delle due icone che hai a disposizione. Una volta finite, o meglio, esaurite, perderai inesorabilmente la competizione per manifesta inferiorità.
Che la forza sia con te!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

TALES

La base terrestre su Tales è stata attaccata. Da parecchio tempo si temeva che questo potesse accadere, in quanto i voltoriani stavano facendo manovre con le loro astronavi nell'orbita vicina a questa base, ma si sperava che la Convenzione Intergalattica fosse sufficiente per impedire agli alieni di attaccare. Purtroppo questo non è stato sufficiente e un bel mattino nello spazio venne diffuso un comunicato nel quale i voltoriani affermavano di essersi impadroniti della base, delle attrezzature in essa contenute, e di tenere prigionieri come loro servi i numerosi scienziati che stavano facendo ricerche sulla base. La Convenzione non è però disposta ad accettare un simile affronto e decide di inviare delle navette superattrezzate per sconfiggere il nemico. Ce la farai ad avere la meglio sui nemici quasi immortali e sulle sue attrezzature?



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

C64

PRINCE NELSON

Questa è una delle più belle e giocabili simulazioni arcade che possiate trovare sul mercato.
La superba grafica 3D ricorda l'indimenticato gioco "DRILLER" che tanto ha appassionato gli amatori di questo genere di videogames.
Nei panni di un principe ereditario devi aggirarti all'interno del castello alla ricerca di chiavi e oggetti utili entrambi per poter completare l'avventurosa missione.
Per poter abbassare il ponte levatoio devi colpire il gabbiotto in alto a sinistra. Fai attenzione a tutti i particolari poiché, ognuno di essi, potrebbe rivelarsi utile per risolvere un problema.
Buona fortuna!

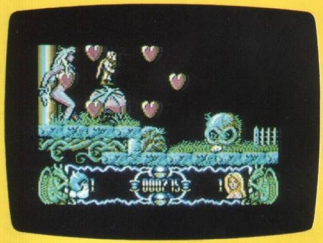
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

P	su	**C**	cammina a carponi
L	giù	**R**	corri
Z	sinistra	**U**	gira di 180°
X	destra	**I**	inventario
O	avanti	**A**	prendi
K	indietro	**F**	rimette in posizione verticale
0	fuoco		
W	cammina		

SPECTRUM

CRUMPLER

La Terra di Zardow era una volta tranquilla e vi regnava la pace e la concordia. Purtroppo un terribile giorno il maligno demone decise di spostare la sua residenza in quel fausto posto e da allora la tristezza, il buio, la paura presero il sopravvento. Anche le belle fanciulle dovevano essere sacrificate al mostro per acquietare la sua sete di sangue e i villani acconsentivano a questa situazione nella speranza che per quelli che non dovevano sopportare queste angherie potesse esistere un'esistenza più facile. Ma alcuni di loro decisero un giorno di essere stufi di subire e si unirono in un'associazione segreta con lo scopo di sconfiggere l'aggressore. I più dotati si addestravano in segreto e, guidati da un vecchio mago, appresero le antiche tecniche per opporsi ai servi del demone. Tu impersonerai uno di questi eroi e dovrai aggirarti per la brughiera nel tentativo di sconfiggere tutti i nemici che incontrerai, raccogliendo anche le armi magiche che potrai trovare sul tuo cammino. Buona fortuna, amico!

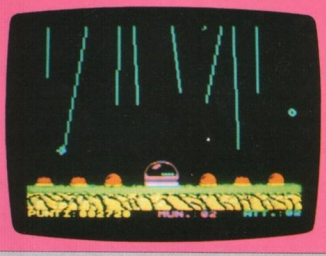


JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
1	musica
2	effetti sonori

SKY WAVES

Al comando di una stazione terrestre avanzata dovrai mettercela tutta per difendere tale postazione dagli attacchi laser degli alieni. Infatti con un certo numero di colpi a tua disposizione, dovrai far fuoco, e quindi intercettare i raggi provenienti dallo spazio che in caso contrario andranno a colpire una delle tue basi.
Dopo la prima ondata di attacchi, la situazione si complicherà poiché gli alieni useranno anche altri mezzi sempre più sofisticati e potenti come ad esempio: bombe al neutrone, raggi gamma, ecc., il tutto per distruggere definitivamente le basi della tua stazione.
Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

GUNSHOTS

Ogni volta che il Luna Park fa la sua apparizione nelle borgate o nei paesi, tutti i ragazzini fanno a gara per chi per primo riesce a trascorrere un pomeriggio divertendosi con i suoi disparati intrattenimenti. Dalle montagne russe alla casa stregata, ma quello che affascina più di tutti è il tiro a segno, che dà la possibilità ad ognuno di immaginarsi di essere un formidabile cow-boy. In questo gioco potrete mettere a frutto le vostre abilità di pistoleri in situazioni alquanto differenti una dall'altra. Infatti a seconda del personaggio che sceglierete come delinquente da ritrovare vi troverete immersi in una scenografia che varia dal Canyon più desolato e aspro, al deposito della ferrovia, alle strade di una cittadina del vecchio Far West e non solo la vostra preda non si darà per vinta e cercherà di combattervi ad ogni costo, ma i suoi amici oltre a spararvi tenteranno di farvi stendere da massi rotolanti. Ricorda di sparare alle botti perché possono nascondere armi importanti quali dinamite o esplosivo che possono renderti la piazza pulita.

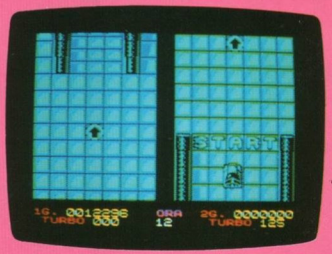
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	esplosivo

CBM 64

XYZ CAR

Sei alla guida di una potente automobile che devi condurre lungo un percorso non povero di ostacoli e salti.
Il tragitto dovrà essere completato in un certo lasso di tempo in modo tale da acquisire il diritto di accedere al livello seguente.
Dopo uno "scontro" puoi usare un po' della "riserva del turbo" in modo da poter completare la riparazione della vettura il più velocemente possibile.
Inoltre è possibile giocare in due contemporaneamente, mettendo così a nudo le vostre reali capacità di uno stunt-man che si rispetti.
Divertitevi!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
Z	sinistra
X	destra
1	turbo

SPECTRUM

A NATALE REGALATE

Non perdetevi l'occasione di fare, una volta tanto, un regalo di Natale utilissimo. Infatti il programma in edicola con il nome di PC CALENDARY 1991-92-93-94 (lire 15.000) permette di tenere qualsiasi tipo di calendario, da quello ordinario a quello personale, in modo chiaro, preciso e aggiornato. Diciamo addio ai confusi calendari convenzionali, pieni di sgorbi e di cancellature. Oggi puoi usare la tua stampante laser o a matrice dot per produrre una grandissima varietà di calendari con un'ottima presentazione.

★ *Tratta tutti i tipi di impostazione di calendario. Imposta gli avvenimenti unici e quelli ricorrenti, anche le date variabili - il secondo lunedì di ogni mese, per esempio o ogni due venerdì.*

★ *Aggiunge qualsiasi numero di avvenimenti. Se un giorno si riempie troppo, quello che non ci sta viene scritto in una pagina separata.*

★ *Riordina e stampa gli appuntamenti, gli avvenimenti e le attività di ogni giorno secondo l'ora (utilizzando l'orologio a 12 o 24 ore) oppure secondo un qualsiasi altro criterio definito dall'utente.*

★ *Imposta le date di inizio e fine - perfetto per i calendari fiscali e scolastici.*

★ *I formati comprendono i ritmi: giornaliero, ogni due giorni, settimanale, ogni due settimane, mensile, ogni sei settimane, trimestrale, semestrale e annuale.*

★ *I calendari possono cominciare in qualsiasi giorno della settimana.*

• *Tiene conto anche di compleanni e anniversari, aggiungendovi il numero adatto.*

★ *Crea una gran varietà di calendari carini e di buona qualità.*

— *I font proporzionali di 300-dpi conferiscono ai calendari prodotti con una stampante laser un aspetto professionale.*

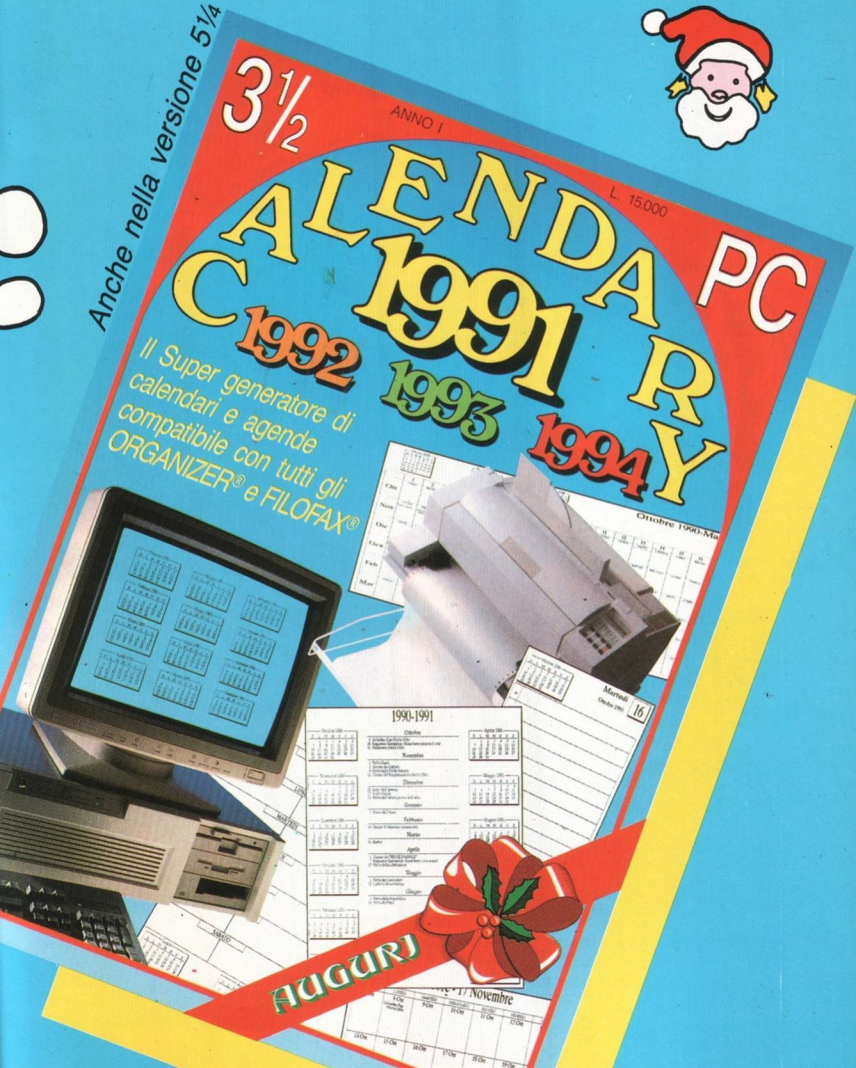
— *Interessanti output per stampanti con matrice dot producono testi con spaziatura proporzionale e caratteri molto ben definiti.*

— *Dei riquadri ombreggiati mettono in rilievo le attività che durano per più giorni.*

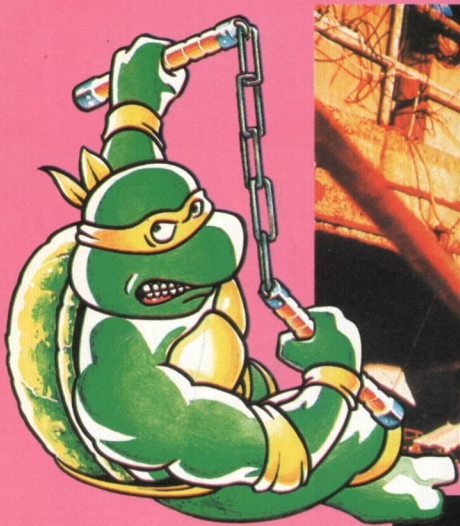
★ *Scrive calendari di 8 1/2" × 11" per lo schermo - e di 5 1/2" × 8 1/2" e 3 3/4" × 6 3/4" che si adattano perfettamente alle agende Day-Timer, Lefax o altre agende portatili.*

Non perdetevi quest'occasione per farvi o fare un regalo utilissimo per Natale. Il vostro lo disordinato, vostro padre o il vostro collega vi saranno eternamente riconoscenti.

L'AGENDA PER IL PC



TEENAGE MUTANT



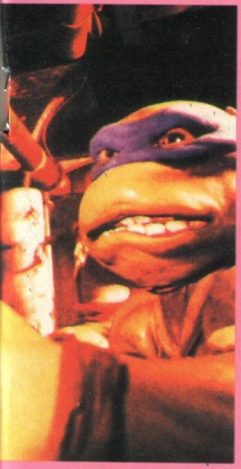
Qual è quella cosa verde, dura di fuori ma molle di dentro e armata di nunchaku? Facile: **Teenage Mutant Hero Turtles**! Queste eroine dei fumetti, della televisione e del cinema sono finalmente approdate al computer, e come al solito sono il terribile Shredder e la sua gang dei Foot Clan a dare del filo da torcere alle coraggiose tartarughe. Per attirare allo scoperto le tartarghe, Shredder e i suoi rapiscono da uno studio televisivo la giornalista April O'Neill.

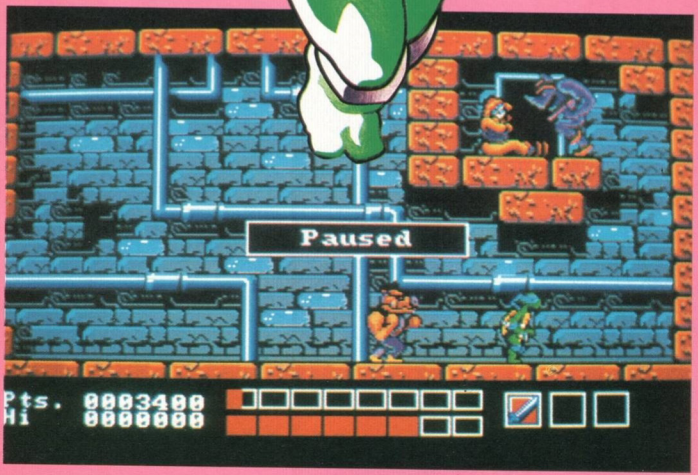
Dopo alcune raccomandazioni di Master Splinter, i Turtles si mettono alla ricerca della ragazza — ma New York è un dedalo di fogne, strade e palazzi, e ovunque il Foot Clan può essere in agguato.

Il giocatore controlla una sola tartaruga per volta durante l'esplorazione della città, che viene visualizzata a volo d'uccello o in 3D se si è in superficie, oppure con lo scrolling orizzontale se ci si trova nel sottosuolo. Se una tartaruga esaurisce la propria energia, viene catturata dal Foot Clan.

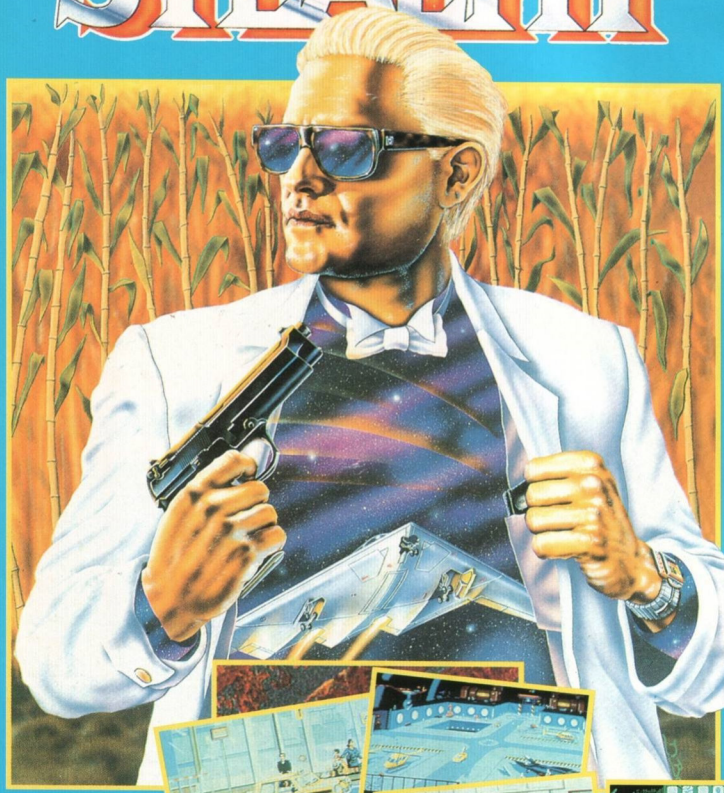
Per riprendersi, le tartarughe dovranno trovare le pizze disseminate per la città, nonché le armi abbandonate dagli avversari.

HERO TURTLES

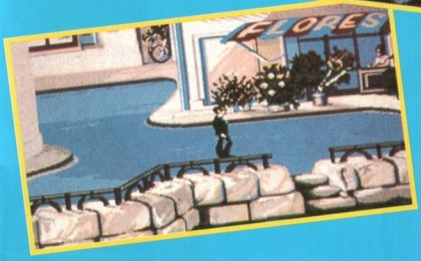


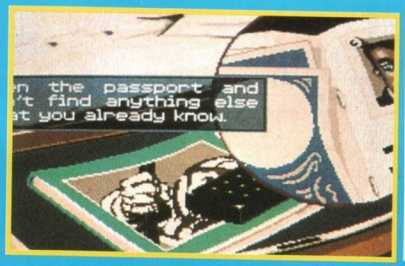


OPERATION STEALTH

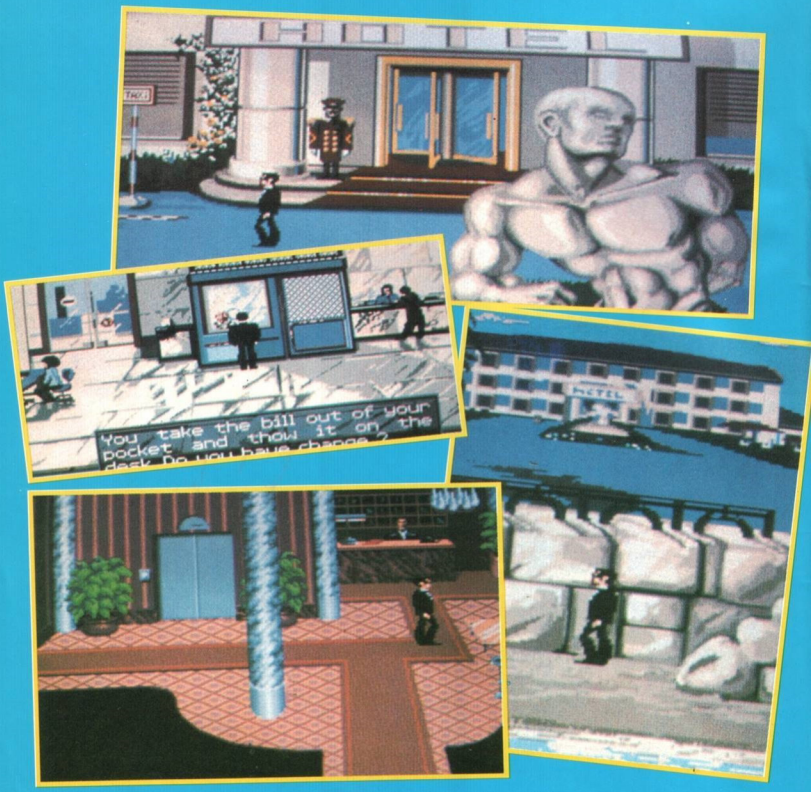


È bastata la pubblicazione l'anno scorso di **Future Wars** per fare della francese Delphine una delle software house europee da tenere d'occhio: meritatamente premiatissimo, il gioco era un'eccellente miscela di grafica e di avventura.
Anche il nuovo **Operation Stealth** è un'ottima avventura grafica, solo che è distribuito dalla US Gold, e non dalla Palace, che aveva "scoperto" la Delphine.
Operation Stealth si ispira ovviamente al-





l'omonimo bombardiere: esso è non si sa come scomparso, e toccherà a un agente della CIA rintracciarlo. E quell'agente siete voi. Dopo dei titoli di testa molto cinematografici, la scena passa a un enorme grattacielo in cui l'agente John Glames è a colloquio col proprio capo. Basta premere il pulsante del mouse, ed ecco che l'agente parte con la ventiquattr'ore in mano per Santa Paragua. I problemi iniziano non appena l'aereo atterra all'aereoporto. Quando passate per la dogana, non date in nessun caso il vostro passaporto USA alla guardia: otterrete solo di essere arrestati.
È il momento giusto per appartarvi in un luogo isolato e fare l'inventario di ciò che vi portate addosso e nella ventiquattr'ore. Tra i gadget spionistici in vostro possesso troverete un rasoio contenente un registratore, una penna spruzza-acido e un decodificatore per casseforti. In ogni schermo, controllate quali possibilità avete di usare i vostri gadget. Tenete conto che ognuno di essi ha

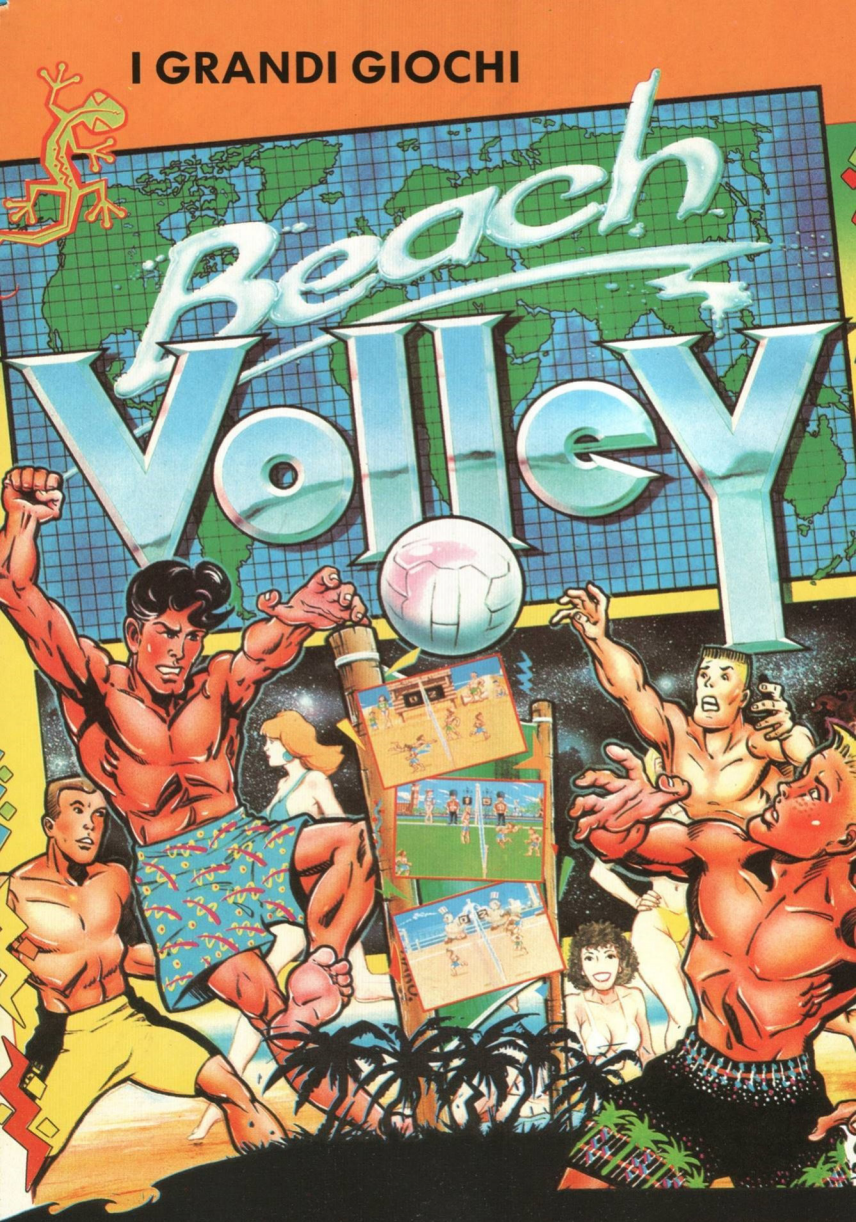


un ruolo nella risoluzione dei diabolici rompicapo del gioco.
La Delphine ha ulteriormente perfezionato la meccanica di gioco Cinematique già impiegata in **Future Wars**. La struttura delle opzioni si è fatta più complessa: per esempio, ogni oggetto può essere usato in più modi, e per esaminare un oggetto non è più necessario che il protagonista stazioni accanto ad esso. Restano tuttavia alcuni strani inconvenienti, come certi ritardi ricorrenti nel corso del gioco o certe istruzioni erronee che generano confusione: per esempio, se all'aeroporto seguite le istruzioni del computer, che vi invita a prendere una valigia qualsiasi, rischiate solo di essere arrestati per furto!
Tutto ciò tuttavia non basta a compromettere l'eccellenza di **Operation Stealth**, che è avvincente, ampio, ottimamente realizzato e ricco di ambientazioni (c'è anche una sequenza subacquea molto animata). Graficamente è pari, — se non addirittura meglio — del gioco precedente, e gli ingrandimenti in stile fumettistico degli oggetti più piccoli che bisogna usare sono gradevoli e semplificano il gioco. Ancora una volta, brava Delphine!

OGNI MESE

IN EDICOLA

I GRANDI GIOCHI



La pallavolo da spiaggia ha le sue origini in California. Le uniche cose che ti servono per giocare sono una rete, due squadre di due giocatori e, naturalmente, un bel pezzetto di sabbia baciato dal sole. Il gioco che stiamo esaminando ti offre l'opzione a uno o due giocatori, tutto il resto è la semplicità in persona. Innanzitutto o tu o il tuo avversario servite, si spedisce con un colpo la palla dall'altra parte della rete, al giocatore avversario, che la passa al suo compagno di squadra che la rispedisce dall'altro lato della rete, e così via. Un simbolo lampeggiante indica il punto in cui la palla atterrerà; quando è in tuo possesso la palla può essere toccata solo due volte; vince la prima squadra che totalizza sette, con un vantaggio di due punti.

Beach Volley richiede un ritmo furioso e puoi ritrovarti a dover fare schiacciate vicino alla rete, volé dalla parte più lontana del campo e puoi fintare i tuoi avversari.

I GRANDI GIOCHI

OPERATION WOLF

Lo scopo di **Operation Wolf** è terribilmente semplice per un guerrafondaio: colpire tutto ciò che si muove (con l'eccezione degli indigeni impauriti e degli infermieri barellieri... come al solito). Il punto di vista del giocatore si sposta lentamente attraverso uno dei sei sfondi, che vanno dalla giungla fitta, alle scene di villaggio per arrivare al bersaglio finale, un aeroporto occupato dai nemici. Per cancellare una scena devi aver colpito tutto il personale nemico che si trova in quella zona. Una riga di stato alla base del visualizzatore ti comunica in ogni livello il numero di uomini e di macchine che ti rimangono da colpire. E il giocatore avanza in questo modo fino alla quinta scena, il campo di concentramento, dove deve liberare gli ostaggi

uno ad uno e permettere loro di uscire dallo schermo. Nel capitolo finale il giocatore fornisce agli ostaggi la copertura necessaria perché riescano a salire a bordo di un aereo di linea che li porta verso la libertà.
Perché la carneficina corrisponda agli spari, l'Uzi è provvisto di una lanciarazzi, e si porta con sé una buona scorta di razzi. Ulteriori munizioni per la mitragliatrice e il lanciarazzi possono essere raccolte colpendo le icone corrispondenti che appaiono alla base dello schermo, mentre il simbolo "F" dà al giocatore una potenza di fuoco illimitata anche se per un periodo di tempo estremamente breve, 10 secondi.
È anche possibile diminuire il livello delle ferite del giocatore colpendo la bibita tonificante "P", che appare anch'essa, o cancellare completamente lo schermo in un istante colpendo la dinamite.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

VIDEOCASSETTA

I FILMATI PIU' BELLI DEI BOLIDI ROSSI DI MARANELLO

1 FASCICOLO + VIDEO-CASSETTA VHS

A SOLE L. 28.800

DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA

HAI FRETTA?

ORDINA

AL NUMERO ☎

02/8323670

SI DESIDERO RICEVERE LA VIDEOCASSETTA

"MAGICA FERRARI"

PAGHERÒ IN CONTRASSEGNO L. 28.800 (+spese di spedizione)

(scrivere in stampatello)

Cognome Nome

Via N.

C.A.P. Città Prov.

Ritaglia e spedisci in busta chiusa a:

E.P.I. - Via Ausonio 26 - 20123 Milano

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Ehi amico, stai cercando dei dischi vuoti da 3,5? Sì. Allora ecco un'offerta giusta giusta per te. Vendo dischi vuoti a solo L. 1.100 a disco, inoltre se hai l'Amiga ti offro tantissimi software a prezzi assurdi (fino a L. 1800 a disco), non perdere tempo e non pensarci due volte. Contattami subito.
Riccardo Stella - Via Falautano 16 - 94100 Enna - Tel. 0935/500982.

● Cerco a medio prezzo manuale per C64 e per Floppy 1541 II, inoltre cerco Batman, Out Run, Ghostbuster 1, 2, Dylan Dog, Robocop 1, 2, World Cup Italia 90, Dragon's Lair, Vendetta, After the war, tutti per Commodore 64 su dischetto, pago L. 4.000 l'uno se in buono stato più le spese postali.
Dario Novelli - Via P. Togliatti 3 - 67051 Avezzano(AQ).

● Vendo giochi per Spectrum 48 e 128K minimo 8 a 2.000 cad. fra cui: Ghoul's Ghosts, Super Wonderboy, Gli intoccabili, Ninja Warrior, European Cup, Kick Off, ecc.
Giacomo Lombardi - Via dalla Chiesa 5 - 50029 Tavarnuzze (FI) - Tel. 055/2033308.

● Sin-Club il meglio del software per Spectrum 48 e 128. Cerchi serietà e competenza? Cerchi novità assolute? Rivolgiti con fiducia al Sin-Club, nessuna quota d'iscrizione, programmi omaggio ad ogni acquisto, liste mensili d'aggiornamento. Però richiedere la lista completa allegare L. 2.000 in francobolli. Telefonare per maggiori chiarimenti.
Sin-Club - Postal Box 303 - 71100 Foggia - Tel. 0883/693104.

● La Sinclair Club offre il meglio del videogioco su cassetta. Offriamo a L. 8.000, dieci fantastici giochi a vostra scelta del piccolo grande computer ZX Spectrum 48K. Telefona oppure scrivi dicendo i giochi e inviando cassetta o cartuccia (microdrive) con i soldi e indirizzo. E per chi volesse tentare il 13 abbiamo i migliori programmi per il Totocalcio.
Cristian Proietti - Via Empolitana 173 - 00019 Tivoli (Roma) - Tel. 0774/273146.

● Cerco e compro per CBM 64 i seguenti giochi: Championship Wrestling, Wonderboy 1, e se c'è su C64 il N. 3 di Wonderboy, Wonderboy 2 (seconda fase), Mario Bros, Super Mario Bros a L. 2000 trattabili. Aspetto telefonate.
Simone Serafino - Via Cavour 11/D - 33097 Spilimbergo (PN) - Tel. 0427/40013.

● Vendo Vic 20 (compreso con il registratore, modulatore e tutti i cavetti) il tutto a L. 80.000, prezzo fisso. Vendo anche giochini per il Vic 20.
Mugnai Metello - V.le Cadorna 48 - Firenze 50110 - Tel. 331558.

● Cerco Amiga 500 in ottime condizioni a meno di L. 800.000. Prezzi trattabili.
Mugnai Metello - V.le Cadorna 48 - 50110 Firenze - Tel. 331558.

● Cerco per lo ZX Spectrum l'interface e periferiche. Telefonare, sono molto ansioso.
Mattia - V.le della Repubblica 10 - 50032 Borgo S. Lorenzo - Tel. 055/8457825.

● Ragazzi, se avete l'Amiga, attenzione a questo annuncio. Vendo dischi vuoti da 35 giochi ad ottimo prezzo. Inoltre tutti quelli che faranno degli ordini potranno partecipare ad un mega concorso con in palio fantastici premi, un modem, un disk drive per Amiga ed un mega joystick Rambo. Occasione da non perdere.
Riccardo Stella - Via Falautano 16 - 94100 Enna - Tel. 0935/500982.

● Cerco il gioco "Super Wonderboy 2" e "Ken the Warrior of Hocuto" e "WWF Wrestling", so-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 37

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

no disposto a pagarli fino a L. 3.000 cad.
Paolo Barbieri - Via Brambilla 30 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 6172404.

● Il Fantasy Input Club di Siracusa, annuncia la sua nascita. Sono disponibili diversi giochi e programmi, sia nuovi che vecchi. Prezzi molto bassi ma vari. Mandare L. 3000 per la lista completa dei giochi. Chiedi inoltre istruzioni su come diventare socio.
Fantasy Input-Club - Via Torino 117 (A. Bar) - 96100 Siracusa.

● Vendo giochi originali o copiati per Amiga 500. Alcuni titoli: Flimbo, Robot Monster, Dinasty Wars, Dragon Ninja, Bubble Bobble, R-Type, Rick Dangerus, Silkworm, X-Out, Dinamite Dux, Freddi, Ivanhoe, New Zeland Story, Turrican, Bomber Bob.
Licciardello Salvo - Via Virzi 111 - 95100 Catania - Tel. 375896.

● Compro giochi per CBM 64 possibilmente di tipo calcistico, come Microprose Soccer, Coppa del mondo, Kick Off, Italy 90, ecc. Compro anche utility di tipo didattico. Inviare lista.
Granatiero Pasquale - Via S. Antonio A/4 - 88026 Pizzo Calabro - Tel. 0963/531987.

● Cerco programmi per ZX Spectrum 48K, tra cui: The real Ghostbuster, Rambo 1, 2, 3, Double Dragon 1, 2 e altri. Tutti a non più di L. 8.000, o ognuno a non più di L. 5.000.
Bonaita Boris - Via Berchet 12 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/626075.

● Vendo giochi per CBM 64 uno più bello dell'altro a L. 2.000-2.500 cad. come: Rambo II, Bruce Lee, Calcio con rigori e punizioni, Sister, Green Beret, Commando 1, 2, 3, The Drive Bomb Jack, Pacland, Barbarians, vari tipi di tennis e boxe e tanti altri. Inoltre giochi originali a L. 10.000 come Cabal (24 schemi), Ritorno al futuro II, Bushido, Shinobi e tra qualche mese anche Tortles e Dabol Bragon I, II.
Fabio Casadidio - Via Don Aldo Mei 78 - 55012 Capannori (Lucca) - Tel. 0583/934898.

● Vendo giochi per Commodore 64 su disco o cassetta. Volete alcuni titoli? Roger Rabbit, F1 Manager, Batman, The movie, Barbarian 1,2, Last Ninja 1,2,3, Enduro Racer, New Zeland Story, R-Type, Ye Ar Kung Fu 1,2, inoltre vendo anche il programma che trasforma il Commodore 64 in Amiga e Spectrum.
Marilena Gentile - P.za Padre Pio Pal. Cac. Sc./A - 71100 Foggia.

● Vendo per C64, Modem telefonico, varie velocità di trasmissione e ricezione, a sole L. 40.000, penna ottica con relativa custodia e programma L. 25.000, Voice Master (fa parlare il vostro computer) con relativo microfono e accessori vari L. 35.000 (trattasi di cartuccia); cartuccia "Smagic" per sproteggere qualsiasi programma sia su disco che cassetta L. 25.000. Per pagare i suddetti elementi non è necessario pagare in contante, accetto anche eventuali permute con vari programmi (originali). Telefonare ore pasti.
Andrea Z. - Via V. Longa - Conegliano (TV) - Tel. 0438/60510.

● Vendo a sole L. 25.000 il trasformatore di Spectrum in CBM 64 e quello da CBM 64 a Spectrum, spese comprese, inoltre pezzo unico su disco emulatore MS-DOS + GW Basic per CBM 64 originale L. 35.000.
Donato Sebastiano - Cas. Post. 77 - 50012 Bagno a Ripoli.

● Compro giochi per CBM 64 a L. 2.000 come: Hardball, Mondial Simulation.
Marco Checchi - Via Maniago 17 - 20134 Milano.

● Cerco giochi: Hulk, Betond, The ice Palace, Army moves, Samurai Trilogy, Robocop, Horror, Gauntlet, Killing Match, Roger Rabbit.
Paolo Costa - Via Virgilio 2 - 43100 Parma - Tel. 242957.

● Vendo giochi per Commodore 64 su disco o cassetta. Scrivete per richiedere lista o mandate le vostre richieste.
Marilena Gentile - P.zza Padre Pio Pal. Cap. Sc./A - 71100 Foggia.

● Importante! Cerco disperatamente i seguenti giochi per C64: Double Dragon e Dragon Ninja, il prezzo non deve superare L. 10.000.
Luca Ereddia - Via Fontana 375 - 97010 Modica (RG) - Tel. 0932/942507.

● Vendo cassette per Commodore 64 e 128 utilizzabili anche per lo Spectrum con fantastici giochi fra cui quelli di guerre di abilità a L. 1500 l'uno. Inoltre compro cassette per il Commodore 64. Massimo L. 2.000.
Margherita Novak - Via Camilluccia 643 - 00135 Roma - Tel. 3278778.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

37

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES 20 GIOCHI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	WANG	
2	PROXIMA	□ □ □
3	MISSED	□ □ □
4	PROTEUS	□ □ □
5	FOOTABLE	□ □ □
6	ISLAND	□ □ □
7	PAIN	□ □ □
8	TALES	□ □ □
9	CRUMPLER	□ □ □
10	GUNSHOTS	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	LINKING	
2	KEIT	□ □ □
3	JOVIN	□ □ □
4	REMOTE MAN	□ □ □
5	CLIO 9	□ □ □
6	NATO TRAINING	□ □ □
7	FIERCE HIT	□ □ □
8	PRINCE NELSON	□ □ □
9	SKY WAVES	□ □ □
10	XYZ CAR	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI